

Virtua Fighter 3tb™





バーチャファイター3tb

SEGA

このたびはドリームキャスト専用ソフト『バーチャファイター3tb』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。



CONTENTS



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにそのゲームを遊んだか」等の<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

セーブファイルについて

『バーチャファイター3tb』はバックアップ対応です。
セーブファイルには、［オプション設定、チームバトルモード・ノーマルモードのプレイヤー同士の対戦成績、対CPU戦でエンディングを見たかどうかの情報］のデータが保存されます。

データのセーブ

ゲームのデータをセーブするには、別売りの「メモリーカード(ビジュアルメモリ)」が必要です。チームバトルモード、ノーマルモード、オプション設定のデータは、「VS RECORDS」でメモリーカードにセーブすることができます。(VS RECORDS→P 15参照)
対CPU戦でエンディングを見たかどうかの情報は、チームバトルモードかノーマルモードの全ステージをクリアしてエンディングが終了した時点でセーブが行えます。

ドリームキャスト・コントローラ



コントローラの拡張ソケット1にメモリーカードをセットしてください。

アーケードスティック



別売りのアーケードスティックでもメモリーカードをご使用になれます。

- データのセーブにはメモリーカードの空き容量が［12ブロック］必要です。
- データのセーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやコントローラ(またはアーケードスティックなどの周辺機器)の抜き差しを行わないでください。

ゲームの始め方

タイトル画面 & モードセレクト画面




タイトル画面でスタートボタンを押すと、モードセレクトが行えるようになります。
方向ボタン⬆⬇でプレイするモードを選択して、Ⓐボタンで決定します。
(デモプレイはスタートボタンでスキップできます。)

■TEAM BATTLE MODE
アーケードと同様にチームバトルを行うモードです。

■NORMAL MODE
1対1のキャラクターで対戦を行うモードです。

■TRAINING MODE
コマンド技の入力練習を行うトレーニングモードです。

■VS RECORDS
対戦成績のセーブ／ロードや、対戦の記録を見られます。

■HISTORY
ムービーを鑑賞できるモードです。

■OPTIONS
設定の変更やサウンドテストなどを行うモードです。


▲TEAM BATTLE MODE


▲NORMAL MODE


▲TRAINING MODE

●ドリームキャスト コントローラの■・■トリガーかアーケードスティックの●ボタンで、対戦中の視点変更が行えます。視点変更の操作は対CPU戦とトレーニングモード時のみ有効です。
●各ボタンの操作設定は、「オプション」の「キーアサイン(→P 17)」で変更することができます。
●各ページのボタン操作の説明は、ドリームキャスト・コントローラを使用している場合のものです。

アーケードスティック

コマンドの見方とボタンの設定	
P	●ボタンを押す(パンチ)
K	●ボタンを押す(キック)
G	●ボタンを押す(ガード)
E	●ボタンか●ボタンを押す(エスケープ)
⇨	矢印(⇨)の方向にジョイスティックを短く入力
➡	矢印(➡)の方向にジョイスティックを長く入力
✚	複数のボタンを同時に押す

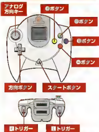
基本操作方法

「バーチャファイター3tb」は1~2人用です。
1人でプレイする場合はコントロールポートAに、2人でプレイする場合はコントロールポートAとBのそれぞれに、ドリームキャスト・コントローラかアーケードスティックを接続してください。
ゲーム中に、Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨを同時に押しながらスタートボタンで、本体のメインメニュー画面に戻ります。

ドリームキャスト・コントローラ

コマンドの見方とボタンの設定

P	Ⓧボタンを押す(パンチ)
K	Ⓨボタンを押す(キック)
G	Ⓐボタンを押す(ガード)
E	Ⓑボタンを押す(エスケープ)
⇨	矢印(⇨)の方向に方向ボタンを短く押す
➡	矢印(➡)の方向に方向ボタンを長く押す
✚	複数のボタンを同時に押す



ダウン攻撃

対戦相手がダウンしている時、↑+Pで小ダウン攻撃(嵐は使用不可)が、↓↑+Pで大ダウン攻撃(嵐は使用不可)が行えます。
ダウン攻撃は追い打ち攻撃として有効です。
また、各キャラ特有のコマンドによるダウン攻撃を使用することもできます。

投げ技

対戦相手の近くで、P+Gで全キャラ共通の上段投げ攻撃が行えます。
P+Gの投げ技以外にも、各キャラ特有のコマンドによる投げ技もあります。
また、しゃがんでいる対戦相手に対しては、P+K+Gで下段投げ攻撃が行えます。

起きあがり

ダウン中に、←か→でその方向へ回転しての起きあがり、GGG・・(Gを連打)で画面奥に、↓GGG・・・で画面手前に横回転しての起きあがりができます。また、EEE・・・(Eを連打)でその場での跳ね起きができます。
起きあがりを上手く使えば、相手のダウン攻撃を回避することができます。

投げ抜け

P+GまたはP+K+Gで対戦相手に投げられそうになった時に、タイミング良くP+GまたはP+K+Gのコマンドを入力すると、投げ抜けが行えます。
また、各キャラ特有のコマンドによる投げ技も投げ抜けができますが、特殊なコマンド入力が必要になります。

起きあがり攻撃

ダウン中に、KKK・・(Kを連打)で起きあがりの際に中段キック攻撃を繰り出すことができます。また、↓KKK・・・で下段キック攻撃を繰り出すことができます。

視点変更

1P時(対CPU戦中)にLかRトリガーを押すと、対戦中の視点を変更できます。
変更できる視点は基本視点を含めて4種類。トリガーを押すごとに視点を変更できます。

★各モードの対戦中にスタートボタンを押してポーズをかけると、ゲームを一時中断できます。

共通コマンド技について



移動・ジャンプ・しゃがみ

キャラクターの左右への移動、ジャンプ、しゃがみ動作などは、すべて方向ボタンで操作します。(アナログ方向キーは使用できません。)
キャラが右向きの場合、[⇦ ⇨か⬅ ➡で左右移動][⇦⇦ ⇨⇨でクイックステップ][⇨➡でダッシュ][⇧⇨ ⇩⇧ ⇧⇦で小ジャンプ(⇧⇨はキャラによっては背転)][⇧⬇ ⇩⬆ ⇧⬇で大ジャンプ][⬈ ⬇ ⬉でしゃがみとしゃがみ移動][⇧⬉でダッシュしゃがみ」を行うことができます。





パンチ

Ⓟ(Ⓧボタン)でパンチ攻撃が行えます。
通常の立ったままの状態だと上段パンチ攻撃、⬇+Ⓟで下段パンチ攻撃になります。
小ジャンプ中のパンチ攻撃も可能です。



キック

Ⓚ(Ⓨボタン)でキック攻撃が行えます。
通常の立ったままの状態だと上段キック攻撃、⬇+Ⓚで下段キック攻撃になります。
大・小ジャンプ中のキック攻撃も可能です。



ガード

Ⓖ(Ⓐボタン)でガード(防御)が行えます。
通常の立ったままの状態で上・中段攻撃をガード、⬇+Ⓖで下段攻撃をガードします。
ジャンプ中のガードは行えません。



エスケープ

Ⓔ(Ⓑボタン)でエスケープ(軸移動によるかわし動作)が行えます。
Ⓔか⬆+Ⓔで画面奥にエスケープ、⬇+Ⓔで画面手前にエスケープとなります。

チームバトル対戦ルール

●1ステージで3ラウンド勝利する

チームバトルモードは3人のキャラクターでチームを組み、勝ち抜き形式の対戦を行っていきます。対戦は1ラウンドごとに1対1で行われ、3ラウンドを先取したチームが勝利となります。
なお、1チームのキャラクター数などは［オプション］で変更することができます。

●先に相手の体力を0にする

対戦相手を攻撃して、画面上部に表示されている［体力ゲージ］を制限時間以内に"0"にすると［KO(ノックアウト)］と判定され、そのラウンドの勝者となります。

●タイムオーバー時に相手より体力が多い

1ラウンドの制限時間内に、対戦している両キャラクターの体力ゲージがどちらも"0"にならなかった場合は、体力ゲージ残量の多いキャラクターがそのラウンドの勝者となります。

●相手を対戦ステージからリングアウトさせる

両キャラクターの体力ゲージの残量に関係なく、対戦相手がリング上から落下(リングアウト)した場合は、リング上に残ったキャラクターが勝者となります。



体力回復について

対戦で勝ったキャラクターは、次のラウンドでは体力がある程度回復します。
この体力回復の設定は、「オプション」の「ENERGY RECOVERY」の項目が、初期設定の［VARIABLE］時のものですので、他の設定で対戦を行いたい時は、チームバトルモード開始時に「オプション」で設定変更を行ってください。



コンティニュー&ゲームオーバー

チーム全員が負けてしまうとコンティニュー画面になります。
画面に表示されているカウントが"0"になる前にスタートボタンを押せば、負けてしまったステージのラウンド1から対戦を再開できます。
カウントが"0"になるとゲームオーバーとなります。

TEAM BATTLE MODE

アーケードと同様にチームバトル "tb" で対戦を行うモードです。
複数のキャラクターをチームとして選択して、勝ち抜きの対戦を進めて行います。



キャラクター選択画面

チームバトルで使用するキャラクターを選択します。
方向ボタン⬆⬇⬅➡でキャラクターを選択して、Ⓐボタンで決定します。



2Pの途中参加～ステージ選択画面

キャラクター選択画面やCPUとの対戦中に2P側のコントローラのスタートボタンを押すと、1Pvs2Pのプレイヤー対戦が行えるようになります。
また、2Pが途中参加した場合、対戦ステージを2Pプレイヤーが選択できますので、方向ボタン⬆⬇⬅➡でステージを選択して、Ⓐボタンで決定します。
対戦ステージの選択は「オプション(→P.16)」でOFFにすることもできます。

チームバトル対戦画面の見方



❶**体力ゲージ**
攻撃されて残量が "0" になると [KO] と判定。

❷**1ラウントの制限時間**
00 00になった時点で1ラウンド終了。

❸**勝利ラウンド数**
勝利したラウンド数(人数)を赤く表示。

❹**チームキャラクター名**
対戦で負けたキャラクターを黒く表示。

❺**トータルタイム・ステージ(対CPU時時のみ)**
総計のプレイ時間と現在のステージを表示。

★対CPU戦時に■トリガーか■トリガーを押すと 対戦中の視点変更が行えます。
1Pvs2Pのプレイヤー対戦中には視点変更は行えません。

ノーマルモード対戦ルール

●1ステージで3ラウンド勝利する

ノーマルモードはキャラクター1人を操作して1対1の対戦を行っていき、1ステージで3ラウンドを先取したキャラクターの勝利となります。
なお、1ステージのラウンド数は「オプション」で変更することができます。

●先に相手の体力を0にする

対戦相手を攻撃して、画面上部に表示されている[体力ゲージ]を制限時間以内に"0"にすると[K.O(ノックアウト)]と判定され、そのラウンドの勝者となります。

●タイムオーバー時に相手より体力が多い

1ラウンドの制限時間内に、対戦している両キャラクターの体力ゲージがどちらも"0"にならなかった場合は、体力ゲージ残量の多いキャラクターがそのラウンドの勝者となります。

●相手を対戦ステージからリングアウトさせる

両キャラクターの体力ゲージの残量に関係なく、対戦相手がリング上から落下(リングアウト)した場合は、リング上に残ったキャラクターが勝者となります。



段位認定

ノーマルモードで全ステージクリアするか、途中のステージでゲームオーバーになると、"段位認定証"が表示されます。
段位認定では、対戦の進め方やクリアしたステージ数によって、その時のプレイヤーの総合的な評価が行われます。



コンティニュー&ゲームオーバー

規定ラウンド数を先取されて負けてしまうとコンティニュー画面になります。
画面に表示されているカウントが"0"になる前にスタートボタンを押せば、負けてしまったステージのラウンド1から対戦を再開できます。
カウントが"0"になるとゲームオーバーとなります。

NORMAL MODE

1人のキャラクターを選択して、1対1の対戦を行っていくモードです。
コンティニューの回数はチームバトルと同様に無制限です。また、2Pの途中参加(乱入)も可能です。



キャラクター選択画面

対戦で使用するキャラクターを選択します。
方向ボタン⬆⬇⬅➡でキャラクターを選択して、Ⓐボタンで決定します。



2Pの途中参加～ステージ選択画面

キャラクター選択画面やCPUとの対戦中に2P側のコントローラのスタートボタンを押すと、1Pvs2Pのプレイヤー対戦が行えるようになります。
また、2Pが途中参加した場合、対戦ステージを2Pプレイヤーが選択できますので、方向ボタン⬆⬇⬅➡でステージを選択して、Ⓐボタンで決定します。
対戦ステージの選択は「オプション(→P 16)」でOFFにすることもできます。

ノーマルモード対戦画面の見方



❶体力ゲージ
攻撃されて残量が "0" になると [K O] と判定。

❷1ラウンドの制限時間
00 00になった時点で1ラウンド終了。

❸勝利ラウンド数
勝利したラウンド数を赤く表示。

❹トータルタイム・ステージ(対CPU戦闘のみ)
総計のプレイ時間と現在のステージを表示。

★対CPU戦時にLトリガーかRトリガーを押すと、対戦中の視点変更が行えます。
1Pvs2Pのプレイヤー対戦中には視点変更は行えません。

VS RECORDS & HISTORY

VS RECORDS（VSレコード画面）

プレイヤー対プレイヤーの対戦結果のデータのセーブ・ロードと、そのセーブデータの確認が行えます。各画面への切り換えは、方向ボタン⬅➡かⓁ・Ⓡトリガーで行います。

■ロード・セーブ画面／方向ボタン⬆⬇で項目を選択、Ⓐボタンで選んだ項目を実行します。
[ロード] セットしてあるメモリーカードからデータをロードします。
[セーブ] 新規にデータをセーブします。
ロードをする前にセーブを行うと以前のデータが消えてしまいます。ご注意ください。
[EXIT] モードセレクト画面に戻ります。
メモリーカードがセットされていないと [EXIT] しか選択できません。

■対戦勝率表／キャラクター対キャラクターの対戦勝率がわかります。

■順位表／キャラクターの対戦での順位がわかります。

■コンボ・ダメージ表／キャラクターが対戦で記録した、MAXコンボとMAXダメージがわかります。

■キャラクター別成績表／全13キャラクターそれぞれの個人成績がわかります。

HISTORY（ヒストリー）

ムービーを鑑賞できるモードです。ムービーはⒶボタンで再生できます。ただし、[ENDING] の項目があるときは、方向ボタン⬆⬇でムービーの選択を行ってからⒶボタンを押してください。
ムービーはリピート再生されるため、自動では終了しません。ムービー再生中に、Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨを同時に押しながらスタートボタンを押すとムービーを終了できます。

■HISTORY／バーチャファイターの秘蔵ムービーが鑑賞できます。

■ENDING／メモリーカードを使用して、チームバトルモードかノーマルモードをクリアすると鑑賞できるようになるムービーです。

●データをセーブする前にムービーを再生すると、オプションの設定は [DEFAULT(初期値)] 状態に戻ってしまいます。また、「VS RECORDS」の対戦結果のデータもリセットされてしまいます。ご注意ください。

TRAINING MODE

CPUキャラクターを相手に、各キャラクターの"コマンド技"の入力の練習が行えるモードです。



キャラクター選択&ステージ

方向ボタン⬆⬇⬅➡でコマンド入力の練習を行いたいキャラクターを選択して、Ⓐボタンで決定。次に、練習相手のキャラクターを同様に選択します。
キャラクター選択が終了後に練習ステージを選択します。方向ボタン⬆⬇⬅➡で好きなステージを選択して、Ⓐボタンで決定します。

トレーニング画面の見方と操作

トレーニングモードには、制限時間やキャラクターの体力設定はありませんので、通常の対戦時と同様に攻撃してくるCPUキャラを相手に、コマンド入力の練習を無制限に行うことができます。



方向ボタン(ジョイスティック)と各ボタンでコマンドを入力すると、画面左側(2P側の場合は右側)に入力したコマンドが表示されます。
コマンド入力が成功するまで何度も練習してください。

●視点変更
トレーニングモードでも視点変更が行えます。
Ⓛトリガーか Ⓡトリガーを押して、トレーニングを行いたい対戦の視点を選択してください。

●トレーニングモードの終了
トレーニング中にスタートボタンを押してポーズをかけて、Ⓑボタンを押すとトレーニングモードを終了できます。



キーアサイン画面

キーアサイン画面では、1P・2Pのコントローラとアーケートスティックの操作設定の変更が行えます。

●操作設定の変更

操作設定を変更する時は、まず、方向ボタン⬅➡で [EDIT] を選択してⒶボタンを押します。次に、⬆⬇で設定を変更するボタンを選択して⬅➡で設定の変更を行います。スタートボタンで操作設定の変更を終了します。
操作設定を初期状態に戻す時は、[DEFAULT] を選択してⒶボタンを押します。

[EXIT] を選択してⒶボタンを押すとオプション画面に戻ります。



サウンドテスト画面

サウンドテスト画面では、ゲーム中の [EFFECT(効果音)・VOICE(音声)・BGM(音楽)] を聴くことができます。

●サウンドの再生

まず、方向ボタン⬆⬇で[EFFECT・VOICE・BGM] のいずれかを選択します。次に、⬅➡で聴きたい [EFFECT・VOICE] のナンバーか [BGM] のタイトルを決定してⒶボタンを押すと、サウンドが再生されます。サウンド再生を途中で終了するときはⒷボタンを押します。

[EXIT] を選択してⒶボタンを押すとオプション画面に戻ります。

オプション画面



オプションでは、対戦中の各種設定やコントローラ(アーケードスティック)のボタン設定の変更、サウンドテストなどが行えます。
方向ボタン⬆⬇で項目を選択し、⬅➡で設定を変更します。
なお、トレーニングモードでは［DIFFICULTY］と［KEY ASSIGN］の設定のみが有効です。

■MATCH POINT／そのステージを勝ち抜くために必要な勝利ラウンド数
［2／3／4／5］

■DIFFICULTY／対CPU戦時のゲームの難易度
［EASY／NORMAL／HARD／HARDEST］

■TIME LIMIT／1ラウンドの制限時間
［15／30／60／無制限］

■ENERGY MAX(1P)／1P側キャラクターの体力の最大値(数値が大きいほど体力増)
［160～360］(方向ボタン⬅➡で10ずつ増減)

■ENERGY MAX(2P)／2P側キャラクターの体力の最大値(数値が大きいほど体力増)
［160～360］(方向ボタン⬅➡で10ずつ増減)

■STAGE SELECT／プレイヤー途中参加時にステージ選択を行うかどうかの設定
［CHALLENGER／OFF］

■ENERGY RECOVERY／勝利キャラクターのラウンド終了後の体力回復値(→P11参照)
［NO／VARIABLE／FULL］(体力回復の設定はチームバトルのみ有効)

■RANKING MODE／段位認定を行うかどうかの設定
［ON／OFF］(段位認定はノーマルモードのみ有効)

■KEY ASSIGN／この項目を選択して●ボタンを押すとキーアサイン画面に進む(次ページ参照)

■SOUND TEST／この項目を選択して●ボタンを押すとサウンドテスト画面に進む(次ページ参照)

■DEFAULT／オプションのすべての設定を初期状態に戻す

■EXIT／モードセレクト選択画面に戻る

結城 晶

第一回世界格闘トーナメントに参加し、自分の未熟さを実感した晶は、修行の旅に出た。1年後、修行の成果を発揮するべく第二回世界格闘トーナメントに参加し、見事優勝を果たした。
道場に戻り、その旨を祖父に報告する晶であったが、祖父はそれを一喝した。「自惚れるでない。まだまだ、本当に極めたとは言えん!!」その日から、祖父との激しい修行が始まった。
それからさらに1年と数カ月が経過したある日、晶の元に第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。晶は修行の成果を試すため、そして「本当の強さとは何か?」の答えを求めるため、第三回世界格闘トーナメントの参加を決意するのであった。

連環腿	→→ⓀⓀ
猛虎硬爬山	↓→Ⓟ
[illegible]	↖↖Ⓟ
鉄山靠	←→→Ⓟ+Ⓚ
[illegible](上段崩し)	→Ⓟ+Ⓖ
心意把(投げ)	↖→Ⓟ+Ⓖ
鷂子穿林(投げ)	←↖Ⓟ+Ⓖ
大纏崩捶(投げ)	←→Ⓟ+Ⓖ
外門頂肘(上段返し)	←Ⓟ+Ⓚ
衝天靠(サマー系返し)	↘Ⓟ+Ⓚ
[illegible]	↖Ⓚ+Ⓖ
撩下崩捶	↖Ⓟ+Ⓚ
獅子指月(投げ)	↖Ⓟ+Ⓖ
順歩纏肘(投げ)	→←Ⓟ+Ⓖ

Akira Yuki

崩撃突撃

全キャラクター共通コマンド技

移動系	⇦ / ⇨ / ⬅ / ➡	左右に移動
移動系	⇦⇦ / ➡⇨	左右にクイックステップ
移動系	⇦⬅ / ⇨➡	向いている方向にダッシュ
移動系	⬅+Ⓔ / ➡+Ⓔ	向いている方向にダッシュ(⇦⬅ / ⇨➡と同じ)
移動系	⬋⬅ / ⬊➡	向いている方向にダッシュしゃがみ
移動系	⬃ / ⇩ / ⬂	しゃがむ(⬊か⬋でしゃがみ移動)
移動系	⬁⬀ / ⇩⇧ / ⬀⬁	左上・真上・右上に小ジャンプ(バク宙の場合も有)
移動系	⬁➡ / ⇩⬆ / ⬀⬅	左上・真上・右上に大ジャンプ
移動系	Ⓔ(⬆+Ⓔ) / ⬇+Ⓔ	画面奥・画面手前にエスケープ(かわし)
攻撃系	Ⓟ	パンチ攻撃(しゃがみ攻撃/小ジャンプ攻撃も可能)
攻撃系	Ⓚ	キック攻撃(しゃがみ攻撃/小・大ジャンプ攻撃も可能)
攻撃系	Ⓖ	ガード(上・中段攻撃を防御/しゃがむと下段攻撃を防御)
攻撃系	Ⓟ+Ⓖ / Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段投げ・下段投げ(投げられそうな時は投げ抜け)
攻撃系	⇧Ⓟ / ⇩⬆Ⓟ	小ダウン攻撃・大ダウン攻撃
ダウン時	⇦ / ⇨	押した方向へ回転して起きあがる
ダウン時	ⒼⒼⒼ… / ⬇ⓀⒼⒼ…	画面奥・画面手前に回転して起きあがる
ダウン時	ⒺⒺⒺ…	その場で跳ね起きる
ダウン時	ⓀⓀⓀ… / ⬇ⓀⓀⓀ…	起きあがり際に、中段キック攻撃・下段キック攻撃

★P.19からの各キャラクターのコマンド技リストは、すべてキャラクターが右向きの時のものです。

ジャッキー・ブライアント

ブライアント家の長男であるジャッキーは、90年に行われたレースで大事故を起こし、その事故を調査していたサラも行方不明になった。そしてふたつの事件の鍵を握っている謎の組織を探し、妹を救出する為に、第一回世界格闘トーナメントに出場する。第一回大会ではサラに再会したものの、助け出すには至らなかった。その後、血のにじむようなトレーニングを積み、第二回世界格闘トーナメントに出場しサラを救い出すことに成功する。

しかし過去の記憶を失っていたサラは、単身ニューヨークへと行ってしまう。1年ほど経ったある日、サラから「第三回世界格闘トーナメントに出る」という1本の電話があった。ジャッキーは、サラを組織から守るため、そしてまたサラの記憶を取り戻すために、トーナメントに出場することを決意する。

ニーストライク(投げ)	⇨⇦P+G
ヒートナックル	P+K
エルボースピンキック	⇨PK
サイドフックキック	⇦K
スイッチステップ	⇩⇩
キックバックナックルスピン	KPK
エルボーナックルキック	⇨PPK
エルボーナックルローキック	⇨PP⬇K
ダブルパンチニーキック	PP⇨K
ビート&ナックルスピン	P+KPK
ライトニングフック	⇖PPP
2ウェイスピンキック	K⬇K
ライトニングストレート	⇖PP⇨P
サディスティックハンギングニー(投げ)	⇖⇖P+G

Jacky Bryant

閃光

サラ・ブライアント

サラは兄ジャッキーのインディーカーレースでの事故を独自に調査するが、逆に謎の組織に捕らえられ、洗脳を受け、第一回世界格闘トーナメントに出場する。しかし洗脳が不完全だったため、サラは結局ジャッキーを倒せずに終わってしまう。その後、洗脳を再され、第二回世界格闘トーナメントに送り込まれたが、ジャッキーに救出される。大会終了後、サラはジャッキーに兄だと名乗られるが、記憶を喪失しており、一緒に生活することはできなかった。

そして、サラはニューヨークで一人暮らしを始める。その中で截拳道のトレーニング中に記憶の断片を見ることがもっとも多かった。そんなある日、第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。自らの失われた記憶の手掛かりを探るため、トーナメントへの参加を決意する。

ダブルジョイントバット	⇨PK
イリュージョンキック	⇖KK
トルネードキック	⇙K+G
ラウンドキック	⇧K+G
コンボサマーソルトキック	PPP⇩K
ネックブリーカードロップ(投げ)	⇨⇨P+G
スピンヒールキック	⇦K+G
ロースピンキック	⇖K+G
フルスピンダイブ	⇙K
ムーンサルト	⇩P
ドラゴンキャノン	⇗K
レッグホールドスロー(投げ)	⇦⇨P+G
ローリングフェイスクラッシュ(投げ)	⇩P+G
ライトニングニースマッシュ(投げ)	⇦P+G

パイ・チェン

第二回世界格闘トーナメントの結果はまたしてもラウに破れるという形で終わってしまったが、ラウと拳を交わす内に、ラウが拳に求める何か、家族をないがしろにしてまで追い求めるものは何かを考えるようになっていった。
第二回大会終了後から全世界ロケを敢行する格闘映画の撮影を続けるパイであったが、1年数ヶ月経ったある日、彼女の元に第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。その中には当然ラウの名前もある。パイはラウと拳を交わし、雌雄を決するためトーナメントへの参加を決意する。

燕旋蹴	⬇Ⓚ+Ⓖ
燕陣旋風脚	⇦Ⓚ+Ⓖ
穿中拳	⇨Ⓟ
飛燕旋脚	⇩ⓀⓀ
連環背転脚	ⓅⓀⓅ⇨Ⓚ
天地頭落(投げ)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
燕旋擺柳(上段返し)	⇦Ⓟ+Ⓚ
裂掌掛落(投げ)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ
飛燕鳳凰(投げ)	⇦Ⓟ+Ⓖ
燕下連環掌	⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ
連旋腿旋脚	⇩ⓀⓀ
羅漢虎双掌	⬇⇨Ⓟ
空烈天鳳(投げ)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ
雲手(打撃崩し)	⇨Ⓟ+Ⓚ

リオン・ラファール

第二回世界格闘トーナメントは、決戦で負けるという結果に終わってしまったが、その試合中に自分の内に秘めた闘志に気がついた。それは過去に味わったことのない充実感にあふれていた。自宅に戻り試合結果を知った父は大叱責したが、リオンは何食わぬ顔でそれまでの生活に戻った。しかし物事に対する姿勢は以前とは変わっていた。特に武術の訓練には積極的に取り組んでいった。それから一年数ヶ月が経過したある日、第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。リオンは参加することを父に話した。最初こそ渋っていた父親も、最終的にリオンの情熱に負けた格好となり、参加を許可した。内なる闘志を燃やし、トーナメントに参加するリオンであった。

騰跳穿掌	⇧P+K
後掃腿	⬇K+G
偸歩挿手	⇩P+K
双円旋風	⇨P+K
七星天分肘(投げ)	⇦P+G
穿弓腿	⇧K
擺下挨転(投げ)	⇧P+G
連環挿手	PP⇩P
疾歩昇穿掌	⬇⇨P
盤肘連環手	⇨PP
七星旋飛蝴蝶(投げ)	⇩P+K
飛転双望脚(投げ)	⇦⇨P+G
登山靠掌脚(投げ)	⬇⇨P+G
転身蛇擺連脚	⇦PPK

ウルフ・ホークフィールド

蔡と戦うために出場した第二回格闘トーナメント。だが、ウルフは惜しくも蔡に破れてしまう。居留地に戻ったウルフは　自然を相手にトレーニングを再開した。大会から1年数ヵ月程ったある夜　ウルフは夢を見た。それは世界が滅ぼうとするのを　何者か が止めるというものだった。その内容を居留地の呪術師に話すと　「夢に従え。それをお前は見極めなければならない」と告げられた。
それから数日後　彼の元へ第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。ウルフはトーナメントへの出場を決意した。夢の真相を得るために　。

ショルダーアタック	←→P
ボディスラム(投げ)	↖P+G
ダブルアームスープレックス(下段投げ)	↗P+K+G
ローリングソバット	→K+G
ドラゴンスクリュー(中段蹴り返し)	↗P+K
アームホイップ(投げ)	→→P+G
トマホークチョップ	←P
レベルバックチョップ	P+K
ショートレンジショルダー	←→P+K
グリズリーラリアット	↖P+K
コメットフック	↗P
キャッチ(投げ)	→P+G
サンダーファイヤーパワーボム(キャッチ後入力)	P+G
キャプチュート(上段蹴り返し)	←P+K



ラウ・チェン

第二回世界格闘トーナメントの終了直後、自分の飯店が経営危機に陥っているという連絡を受けしかたなく厨房に戻った。料理長をしつつ修行していたラウは、1年数ヵ月経ったある日、第三回世界格闘トーナメントの開催を知らされた。
当然ラウは参加を決め、厨房を一番弟子に任せてすぐさま旅支度を始めるのだった。そのとき、彼の口元には薄い笑いが浮かんでいた。

旋風牙	K+G
燕旋蹴	↓K+G
燕空虎穿脚	⇩K
槍掃腿	⇨⇩K
順歩冲拳	⇧⇧P
連環転身脚	PPPK
連環転身掃脚	PPP↓K
転身巴頭掌(投げ)	⇦⇨P+G
縦手扱搭(投げ)	⇦⇩P+G
双虎刃把	⇧P+K
飛燕転身掌	⇦⇦P
奔攔旋風脚	⇦⇦K+G
雷震入林(投げ)	⇨P+G
大地倒翻(投げ)	⇧⇧P+G

影丸

第二回世界格闘トーナメントに参加。試合の結果こそは準決勝で敗れたものの、彼はその大会でついに母親「月影」を取り戻すに至った。葉隠れの里で母との生活に戻った影丸はしばらく穏やかな生活を続けていたが、1年が過ぎた頃、日増しに衰えを見せる月影の身体に気付き、それがデュラル化による後遺症であると確信した影丸は、再び組織内に潜入した。

デュラル開発関係者を問い詰め、月影の異変がプロトタイプの不完全さが起因しており、新型デュラルのパーツと交換する以外に直す方法がないことを聞き出した。さらにその新型デュラルが、次回の第三回格闘トーナメントに投入されることも突き止めた。母、月影を救うため、第三回世界格闘トーナメントに参加する影丸であった。

落閃刃	→P+K
葉呀蹴	→→K+G
雷龍飛翔脚	→→P+K+G
小手返し(上段パンチ返し)	←P+K
刀霞(投げ)	↑P+G
弧延落(投げ)	←K+G
イズナ落とし(弧延落直後に入力)	↑P+G
円月蹴り	↙K+G
葉隠閃刃	↑P+K
岩斬破	⬆P
順逆自在(投げ)	→P+G
浮身乱弾撃(投げ)	↙P+G
浮霞(投げ)	←↓P+G
影刃	→↓↖P

Kage-Maru

変幻自在

ジェフリー・マクワイルド

体長6メートルを越えるという鮫　サタンシャークを獲すための船を造るため　第二回世界格闘トーナメントに出場した。だが　第二回大会では前回ほと賞金か手に入らなかったジェフリーは　それを元手にオリジナル設計の船を造り始めた。しかし　製作を始めて1年程経った時　制作半ばで資金が足りないことに気がついた。資金繰りに苦慮している所に　第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。渡りに船と　彼は再度トーナメントへの参加を決意する。

ヒールキック	⇦⇨K
パワースラム(投げ)	⇨P+G
パワーボム(下段投げ)	⇧P+K+G
スプラッシュマウンテン(投げ)	⇧⇧P+G
トリプルアッパー	⬆PPP
ニーハンマー	⬅KP
ミドルスタップ	⇨P+K
ヘルダンクハンマー	⇩P+K
キリングトーキックハンマー	KKP
ケンカアッパー	⇧⇧P
トルネードハンマー	⇨⇦P
ライジングハンマー	⇦⇧PP
ストマッククラッシュ	⇦⇧P+K
フルスイングハンマー	⇦⇨⇨P+K

梅小路 葵

京都の古くから続く名門道場の長女である葵は幼少の頃から父に合気柔術を叩き込まれてきた。結城家と交友があり、幼い頃、晶と一緒に練習を行ったことも幾度かあった。毎年恒例の武術の競技会が行われ、その中で、葵は他を圧倒する強さで優勝を飾った。表彰式後、結城晶と出会い、互いの武術について話した。そして世界格闘トーナメントの話を晶は楽しそうに語った。それを聞いた葵は、自分も出場できるか？　晶と戦えるか？　と聞いたが晶は何も答えなかった。
数日後、葵は父に言った。「世界格闘トーナメントに出場したい、自分の実力を試したい」と。しばらく話した後、父は懐に手を入れ、第三回世界格闘トーナメントの招待状を取り出した。「力を試してこい」一言そう言うと、招待状を葵に手渡した。自分の実力を試すため、葵の戦いが始まる。

衣車	⇨⇨P
雷刃破	⇨K
巫舞	⬇K+G
連突小太刀	PPPK
連突華簾	PPP⬇K
連突翁車	PP⇨PP
六段禅取(投げ)	⇦P+G
手毬め崩身(下段投げ)	⇩P+K+G
枝砕き(ダウン投げ)	P+G
流刺手(上段いなし)	⇦P
羽翼(中段いなし)	P
転込入身(上段返し)	⇦P+K
龍の顎門(中段返し)	P+K
合気投げ(投げ)	⬇⇨P+G



舜帝

第二回格闘トーナメントに参加した舜は、大きな収穫があった。舜は大会の会場で、行方不明となっていたかつての愛弟子らしき人物を見たのだ。大会終了後、会場内を必死に探したが、結局彼と接触することができなかった。その後、修行をしつつ、弟子の情報を集め始めたが何の情報も得ることができなかった。
そして1年数ヵ月経ったある日、送られてきた第三回世界格闘トーナメントの招待状に主催者側の人間として弟子の名を見つけ、愕然とした。なぜ自分の元を去って、組織と関わっているのか？その真意を確かめるため、第三回世界格闘トーナメントへの出場を決意する舜であった。

雷霹双転脚	⇨⇨K
転身双冲掌	⇨P+K
旋風掃腿	⬇K+G
翌歩裏靠(投げ)	⇦P+G
座盤跌	⇩⇩
探敏腿(座盤跌の状態で入力)	P+K+G
転身擺臂(投げ)	⇧P+G
宙舞身	⇧P+K
転身降龍(⇨⇩⇩⇩⇦後に入力)	P+K
酔仙路	⇨PPPK
仰飲酒	⇩P+K+G
前側跳脚	⇨K+G
酔仙手	P+K
浸歩酔醸手	⇦⇦P

いろいろあります！ SEGAの情報サービス!!

電話、FAXをご利用の際は番号をよくお確かめの上、正しくお掛けください。

dricas／ドリキャス

ドリームキャスト関連ニュースのみならず新しいエンターテイメント満載のホームページです。ドリームキャストのネットワークアクセス用ソフト「ドリームパスポート」でアクセスしてください。

http://www.dricas.com/

sega joyjoy telephone
セガ ジョイジョイ テレフォン

電話で telephone

最新ゲーム情報を電話でお知らせ！
情報の更新は毎週金曜日！

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
福岡	092-521-8181

SEGA公式ホームページ
sega entertainment universe
セガ エンターテイメントユニバース

インターネットで internet

ドリームキャストやパソコンで、セガのホームページにアクセス！インターネットで幅広いエンターテイメント情報を入手しよう！

http://www.sega.co.jp/

sega fax club
セガFAXクラブ

FAXで fax

毎月更新される豊富なメニューから欲しい情報をFAXでゲット！

東京	03-5950-7790
大阪	06-948-0606

FAXの受話器を使ってコール。
音声ガイダンスにしたがってください。
プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

この商品に関するお問い合わせ先

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か支障がございましたら Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。

Dreamcast サポートセンター 受付時間 月～金(除く祝日) 10:00～17:00

フリーダイヤル 0120-258-254

携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。
ゲームの内容や攻略法等に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

株式会社 セガ・エンタープライゼス 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

鷹嵐

鷹嵐は子供の頃から相撲を続けており、大会で何度も優勝している。荒っぽい相撲を取ることで人気のある力士であった。アメリカ興行の折、ふとしたきっかけで、弟子がアメリカ人と喧嘩になった。鷹嵐が止めに入ったが、相手は引き下がらず、裏の格闘マッチで決着を付けることになってしまった。弟子は止めたが、男に二言はないと会場に向かい、その相手に圧勝した。終了後、鷹嵐はその一部始終を親方に話し、このまま相撲を続けるわけにはいかないと、相撲界を去ってしまう。その後、日本に戻り、山奥の山村で稽古をしていると、彼の元に第三回世界格闘トーナメントの招待状が届いた。それを見た鷹嵐の血は騒いだ。相撲以外の戦いの場に出て、自分の限界を試してみたい。そんな欲求が体の内から沸々と湧き上がってきた。そして、トーナメントへの参加を決意した。

突っ張り	PPPPPP
かち上げ	⇧P+K
顔張り手	P+K
胴砕き	⬇⇨P
鷹爪	⬇⇦⇨P
叩き込み	⇦P+K
足払い	⇩P+K
鬼殺し	⇧P
猫だまし	P+K+G
外掛け(投げ)	⇧P+G
居反り(投げ)	⬇⇦P+G
四つ身(投げ)	⇨P+G
櫓投げ(四つ身中に入力)	P+G
掴み投げ(下段投げ)	⇧P+K+G

Taka-Arashi

猪突猛進



Virtua Fighter 3tb™





http://www.sega.co.jp/

HDR-0002